Croisades d'Unnord 2006

HAWKMOON

Péril aux Maisons Mercenaires

Synopsis

Avant l'invasion Granbretonne, à quelques kilomètres de la cité de Schaffz en Sweiss et près de la frontière sud de la Schwarzwald, un évolutionniste avait installé son laboratoire. Après de longues années de recherches, il n'obtint aucun résultat concluant et se détourna de l'esprit de l'ordre évolutionniste. Dès lors, son ambition fut de créer sa propre maison mercenaire en développant des unités de soldats mutants afin de s'enrichir. Une fois sa première unité réalisée, il décida de rassembler les personnalités importantes des grandes maisons mercenaires afin de leur faire une démonstration de la puissance et de l'obéissance de ses mercenaires. L'exemple fut des plus convainquants et les dirigeants des maisons mercenaires présents décidèrent de mettre un terme à ce redoutable concurrent ainsi qu'à ses ignobles créations. Ils envoyèrent plusieurs de leurs unités afin de détruire les mercenaires génétiquement modifiés, le laboratoire et pour supprimer Dasnier. Le combat contre les soldats mutants fut si rude qu'il permit à Lohiq Dasnier de prendre la fuite en direction de la Schwarzwald où, accompagné de son garde du corps, un collaborateur (espion de l'ordre du Renard) et une poignée de soldats mutants, ils erreront quelques jours avant de trouver un endroit propice pour développer un nouveau laboratoire (de qualité inférieur au premier mais avec une abondance de cobayes) et mettre au point leur vengeance. La mise en place de cette dernière est très simple, ils ont décidé de supprimer une à une les maisons mercenaires. Pour se faire, il a crée un virus à base du « Pousse-Bras » et va charger ses hommes de mains de le transmettre par divers moyens…

1er moyen attaque massive par une horde de mutants de la cité de Schaffz afin de créer une diversion et de transmettre le virus au quartier général des Etalons Furieux.

2ème phase : les PJ sont recrutés de diverses manières afin de retrouver le ou les responsables de la contamination (enquête, pister les mutants pour remonter à la source du mal, etc…).

Les personnages non joueur :

Maître Lohiq Dasnier : Cet ancien évolutionniste français d'une quarantaine d'années va lancer sa vendetta contre les Grandes Maisons Mercenaires qui se sont alliées afin d'anéantir la création de sa maison mercenaire à base de soldats mutants.

Laars, Garde du corps de Lohiq Dasnier : Cet ancien guerrier Scandin a été la victime des évolutionnistes qui l’ont lobotomisé et offert comme garde du corps à Dasnier lors de son passage au statut de maître au sein de l’ordre.

Peters O’teff, Collaborateur de Dasnier : Cet espion de l’ordre du Renard s’est infiltré chez Dasnier comme son secrétaire afin de surveiller dans un premier temps les créations du savant. Après la mise à sac du laboratoire, l’empire l’a considéré comme mort. De son côté, il va l’aider à se venger afin d’affaiblir les maisons mercenaires et retourner en Granbretanne avec les honneurs.

Henri Six-Doigts : Ce jeune et beau noble Français (malgré sa malformation) est le Grand Capitaine des Etalons Furieux.

Tobiass : âgé de 58 ans, c’est un homme de corpulence importante avec un visage rougeau. Et un ancien mercenaire des étalons furieux qui a sombré dans l’alcool après sa mise à la retraite.

L’implication des personnages joueurs

Le marin : Ce courageux Scandin prendra assurément part à la défense de la cité. Par la suite, ses faits d’armes arriveront aux oreilles des mercenaires et il sera recruté pour la mission.

Le médecin : Dans un premier temps, il n’interviendra certainement pas dans le conflit physiquement mais sera appeler pour administrer les premiers soins aux blessés. Ensuite, il sera contacté pour trouver un remède et à accompagner le reste du groupe.

Le mercenaire : Ce jeune homme d’armes vient de s’engager chez les étalons furieux. Dans un premier temps, il aidera à la défense de la ville. Ensuite, sa mission sera d’accompagner le groupe.

Le noble duelliste : Affronter plusieurs mutants en une seule fois sera un véritable défi pour cette fine lame. Elle devrait s’en sortir assez facilement et avec beaucoup de grâce. On lui demandera de mettre son épée au service de la maison mercenaire.

Le savant : Arrivé en Sweiss pour affaire, il repoussera certainement l’assaut de loin en s’aidant de son Lance-billes. Son recrutement se fera sur la place publique (il pourra apporter son savoir scientifique au médecin).

Le voleur : Il est possible qu’il profite du désordre ambiant pour subtiliser quelques bourses. Ou jouera t’il les robin des bois et aidera son prochain. Son recrutement se fera sur la place publique (il pourra faire un très bon éclaireur).

Scénario

Péril aux Maisons Mercenaires

Conditions
Avant l'invasion Granbretonne, à quelques kilomètres de la cité de Schaffz en Sweiss et près de la frontière sud de la Schwarzwald, un évolutionniste avait installé son laboratoire. Après de longues années de recherches, il n'obtint aucun résultat concluant et se détourna de l'esprit de l'ordre évolutionniste. Dès lors, son ambition fut de créer sa propre maison mercenaire en développant des unités de soldats mutants afin de s'enrichir. Une fois sa première unité réalisée, il décida de rassembler les personnalités importantes des grandes maisons mercenaires afin de leur faire une démonstration de la puissance et de l'obéissance de ses mercenaires. L'exemple fut des plus convainquants et les dirigeants des maisons mercenaires présents décidèrent de mettre un terme à ce redoutable concurrent ainsi qu'à ses ignobles créations. Ils envoyèrent plusieurs de leurs unités afin de détruire les mercenaires génétiquement modifiés, le laboratoire et pour supprimer Dasnier. Le combat contre les soldats mutants fut si rude qu'il permit à Lohiq Dasnier de prendre la fuite en direction de la Schwarzwald où, accompagné de son garde du corps, un collaborateur (espion de l'ordre du Renard) et une poignée de soldats mutants, ils erreront quelques jours avant de trouver un endroit propice pour développer un nouveau laboratoire (de qualité inférieur au premier mais avec une abondance de cobayes) et mettre au point leur vengeance. La mise en place de cette dernière est très simple, ils ont décidé de supprimer une à une les maisons mercenaires. Pour se faire, il a crée un virus à base du « Pousse-Bras » et va charger ses hommes de mains de le transmettre par divers moyens…

Le lieu de départ

Le quartier de Schaffz faisant face à la Schwarzwald. Il ne faut pas oublier que les ruelles de la cité sont tortueuses. Le climat est frais et pluvieux.

L'implication des personnages joueurs
Le marin : Ce courageux Scandin prendra assurément part à la défense de la cité. Par la suite, ses faits d'armes arriveront aux oreilles des mercenaires et il sera recruté pour la mission.

Le médecin : Dans un premier temps, il n'interviendra certainement pas dans le conflit physiquement mais sera appeler pour administrer les premiers soins aux blessés. Ensuite, il sera contacté pour trouver un remède et à accompagner le reste du groupe.

Le mercenaire : Ce jeune homme d'armes vient de s'engager chez les étalons furieux. Dans un premier temps, il aidera à la défense de la ville. Ensuite, sa mission sera d'accompagner le groupe.

Le noble duelliste : Affronter plusieurs mutants en une seule fois sera un véritable défi pour cette fine lame. Elle devrait s'en sortir assez facilement et avec beaucoup de grâce. On lui demandera de mettre son épée au service de la maison mercenaire.

Le savant : Arrivé en Sweiss pour affaire, il repoussera certainement l'assaut de loin en s'aidant de son Lance-billes. Son recrutement se fera sur la place publique (il pourra apporter son savoir scientifique au médecin).

Le voleur : Il est possible qu'il profite du désordre ambiant pour subtiliser quelques bourses. Ou jouera t'il les robin des bois et aidera son prochain. Son recrutement se fera sur la place publique (il pourra faire un très bon éclaireur).

Le problème

De passage dans la cité de Schaffz pour certains et y habitant pour les autres, les personnages s'occuperont de diverses manières et de préférence dans le quartier le plus proche de la Schwarzwald avant d'être confrontés à l'assaut d'une horde mutante. En effet, un groupe d'environ deux cent grotesques va attaquer ce quartier. Ces derniers, bien organisés, déborderont très vite les quelques gardes en faction et envahiront les rues de la cité. Leur tactique va être d'incendier et de faire le plus de victimes possible avant que l'unité de garde des étalons furieux intervient (libre aux joueurs d'intervenir dans la défense de la cité. Voir le paragraphe « Les rebondissements – 1 »). Une fois arrivée, la bataille tourne rapidement à la défaveur des grotesques et ils fuiront en direction de la Schwarzwald.

Suite à cet événement, les personnes valides (les PJ y compris) seront réquisitionnées afin d'apporter leur aide pour restaurer le quartier (Éteindre les incendies, creuser une fosse commune, aider aux soins des blessés…). Ce qui va obliger les personnages à rester dans la cité, le temps que le second effet de cet assaut agisse.

En effet, cette attaque n'était qu'une diversion afin de permettre aux sbires du Maître Lohiq Dasnier de contaminer les réserves d'eau potable de la maison mercenaire « Etalons Furieux ». Le virus transmis est une combinaison entre des agents actifs et le champignon mutant plus connu sous le nom de « Pousse-Bras ». Une fois ce dernier ingurgité, les effets se développent rapidement et au bout de quelques jours la croissance des membres supplémentaires commence à apparaître.

Virus « Pousse-Bras »
VIR : 4d6 *COMP :* 4
Vitesse d’action : 2 jours
Effet : Si le jet de CON est réussi, la victime est fortement malade (fièvre et convulsions) et ce pendant 1d6 jours. Si le jet est raté, la victime souffre d’une forte fièvre suivie de spasmes musculaires au niveau des bras et des épaules pendant 24 heures. Ensuite un moignon apparaît au bord de chaque des épaules. A partir de cet instant, la croissance douloureuse de la paire de bras supplémentaires commence et prend fin dans un délai d’une à deux semaines (2d6+2 jours).

Une fois l’apparition des premiers symptômes, Henri Six-Doigts fera dépêcher un émissaire afin de recruter une équipe. Si les personnages sont intervenus de façon brillante contre l’assaut des grotesques, alors il prendra contact directement avec eux, sinon il fera un appel à la population afin de réunir des personnes de confiance et compétente. Ce recrutement terminé, les personnages seront reçus au Q.G. des étalons furieux.
Henri Six-Doigts va expliquer aux personnages que cette incursion de grotesques avait pour but de mettre à mal sa maison mercenaire. De plus, il va les charger de retrouver le responsable de cette attaque et de le ramener afin de le juger et si possible trouver un remède. Il fait intervenir les personnages car la quasi-totalité de sa garnison est sur le carreau atteint par le virus et les autres unités sont détachées dans l’Europe. D’ailleurs, il a déjà envoyé des coursiers afin de mobiliser le retour de quelques hommes.

Les personnages
Maître Lohiq Dasnier : Cet ancien évolutionniste français d’une quarantaine d’années va lancer sa vendetta contre les Grandes Maisons Mercenaires qui se sont alliées afin d’anéantir la création de sa maison mercenaire à base de soldats mutants.

Laars, Garde du corps de Lohiq Dasnier : Cet ancien guerrier Scandin a été la victime des évolutionnistes qui l’ont lobotomisé et offert comme garde du corps à Dasnier lors de son passage au statut de maître au sein de l’ordre.

Peters O’teff, Collaborateur de Dasnier : Cet espion de l’ordre du Renard s’est infiltré chez Dasnier comme son secrétaire afin de surveiller dans un premier temps les créations du savant. Après la mise à sac du laboratoire, l’empire l’a considéré comme mort. De son côté, il va l’aider à se venger afin d’affaiblir les maisons mercenaires et retourner en Granbretanne avec les honneurs.

Henri Six-Doigts : Ce jeune et beau noble Français (malgré sa malformation) est le Grand Capitaine des Etalons Furieux.

Tobiass : âgé de 58 ans, c'est un homme de corpulence importante avec un visage rougeau. Et un ancien mercenaire des étalons furieux qui a sombré dans l'alcool après sa mise à la retraite.

Les rebondissements

1 – Le premier est incontournable et il s'agit de l'assaut des mutants.

Cette attaque n'est pas un simple pillage de la part des grotesques mais bel et bien un acte de guerre. En effet, chaque groupe de mutants est encadré par un des mercenaires mutants de Dasnier. Il y a en tout 5 unités de 40 grotesques commandées par un mutant sorti du premier laboratoire.

Il doit avoir une rythmique très dynamique ne laissant pas une minute aux joueurs y prenant part pour souffler et ne pas durer plus de 10 rounds maximum.

Afin de pimenter les combats, vous pouvez vous aider des règles additionnelles suivantes :

- Le premier est de soumettre les personnages à un choc (voir HNE p101). En effet, une telle confrontation peut surprendre vos PJ.
- Les mutants, sauf la première version, ont tous la particularité d'avoir une paire de bras supplémentaire. Vous pouvez donc leur permettre de combattre avec une seconde arme (voir HNE p). Par contre, ces armes sont de fortune (voir HNE p 100 « armes brisées »). De plus, la seconde arme est certainement une torche (voir la règle sur le feu).
- Les ruelles sinueuses devraient être glissantes car le temps est souvent à la pluie. Ajouter les règles « combattre à terre » et « surfaces glissantes » (voir HNE p 103 et 108).
- Vous pouvez utiliser aussi les longueurs des armes afin de savoir si elles sont encore utilisables dans cet attroupement de combattants.

2 – La poursuite des grotesques conduira les personnages dans la Schwarzwald où mille dangers les attendent.

Tout d'abord, le pistage ne sera pas des plus simples car ils commenceront seulement à les suivre au mieux à partir de l'instant où Henri Six-Doigt leur confira la mission (soit 2 jours après l'attaque), au pire une fois leur enquête terminée et peut être le nom du coupable trouvé. Malgré le nombre de mutants, la forêt évolue très vite et aura certainement effacé un nombre important de traces (libre à vous de pénalisez le pourcentage des jets de pister).

Ensuite, ils peuvent rencontrer les événements suivants (voir Atlas Germanique p 50 à 52) : (jeter un dé 8)

1- Une dizaine de chevaliers génétiques qui patrouillent à l'orée de la forêt. Il va de soit que ces derniers procéderont à un contrôle des personnages avec leur détecteur !!!

2- Un crevasseur. La piste suivie par le groupe les amène à un endroit marécageux. Un jet en Pister réussi leur permettra de remarquer des taches de sang récentes et des restes de corps des soldats mutants et par la même occasion d'éviter l'attaque éclair du crevasseur.

3- 2d6 papillon-vampyre. Suite à un jet d'écouter réussi, les personnages pourront entendre un léger bruissement d'ailes et en regardant dans cette direction, ils apercevront des sortes de silhouettes féminines. Avant de se faire attaquer…

4- Une dizaine de Misgoï assoiffés. Ces adorables boules de poils ne sont en réalité que des petits monstres avec un appétit d'ogre…

5- Un sonog'g. Enfin une rencontre paisible dans cet enfer, cette créature plus qu'intelligente pourra peut être aider les personnages à se diriger vers le laboratoire.

6- Un clan de Farfadets. Il y a fort à parier que les Farfadets se feront passer pour un petit peuple pacifique afin d'endormir la vigilance des personnages et de mieux les piéger et peut être même les dévorer !!!

7- 1d6 zarakn. Ces hommes-araignées sont en chasse et préparent une embuscade à nos joueurs.

8- Rien.

Ou les personnalités suivantes de la Schwarzwald (voir Atlas Germanique p 49) : (jeter 1d4)

1- Anzel et Grätel. Un peu dans le genre des farfadets, ils attendriront les personnages avant de révéler leur vraie nature.

2- Guliermo le Magicien. Après un ou deux tours de magie, il pourra peut être orienter les personnages vers le laboratoire ou les traces des mutants.

3- Golab et la Légion de l'Enfer. Suite à un pistage douteux, les personnages pourraient prendre en chasse par erreur Golab et ses troupes.

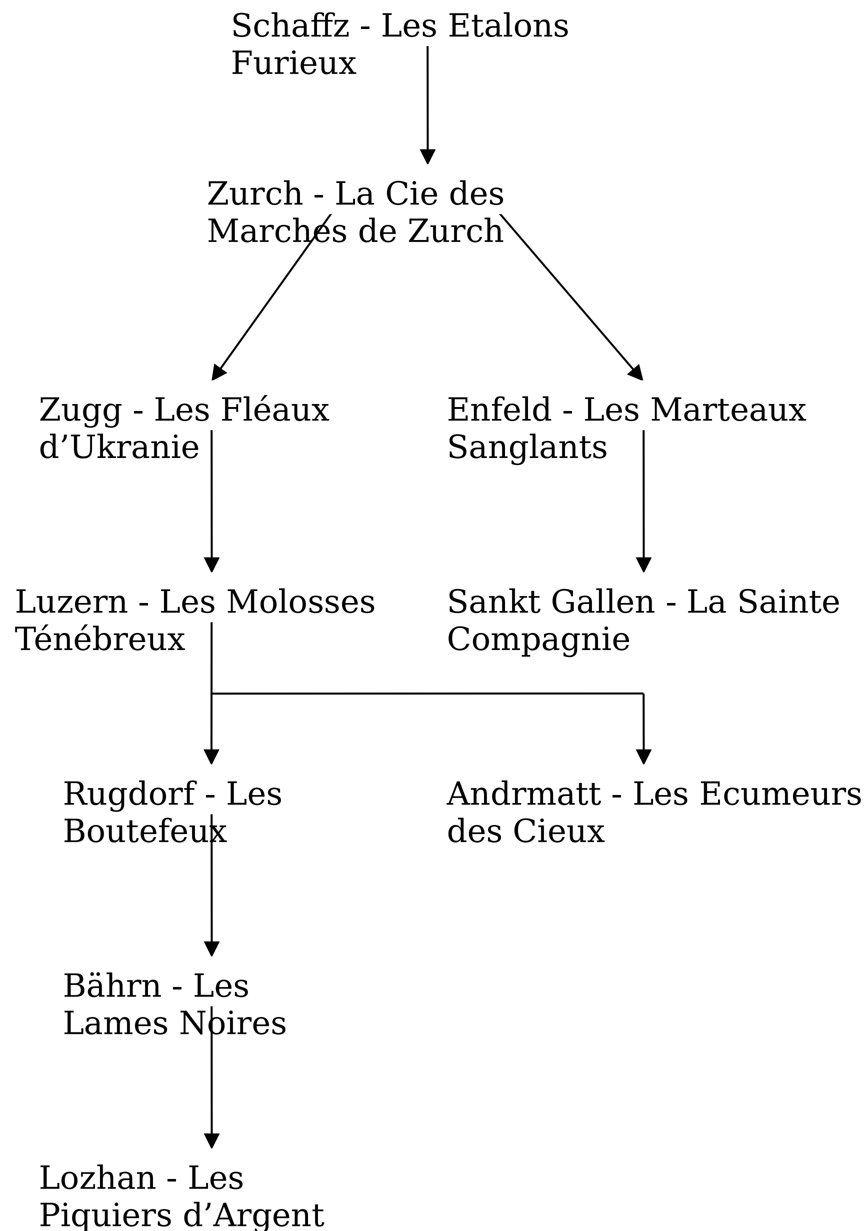
4- Rien.

3 – Suite au succès de sa première contamination, le collaborateur prendra l'initiative de continuer la campagne d'épidémie. Il se chargera lui-même d'apporter le virus aux autres maisons mercenaires. Cette occasion lui permettra de reprendre contact avec l'Empire de Ténébreux. A vous de voir, si ce dernier le laisse agir ou s'y oppose. Dans tous les cas, les PJ devront penser à prévenir aux plus vite les autres Maisons (envois de coursiers, pigeons voyageurs, demander l'aide d'Henri Six-Doigts, ...). Sinon, Henri prendra l'initiative.

Le collaborateur recrutera quelques malfrats ou des hommes de l'Empire lui seront octroyés. Ils se lanceront au plus tard : j + 4 l'attaque de la ville. Ils se sépareront une fois la compagnie des Marches de Zurch contaminée afin d'être plus efficace.

(voir la carte p70 et les distances et durées de voyages p81 de l'Atlas Germanique)

Organigramme de la contamination :



La solution

1 – L'enquête conduira les personnages à interroger une grande partie de la population :

Dans un premier temps, ils auront peut être remarqué que certains des mutants étaient bien plus évolués et dirigeaient les autres tels une véritable armée. Les vétérans des étalons furieux ayant pris part au premier conflit ou celui de la veille, peuvent sans doute se rappeler de ces redoutables guerriers.

Ensuite, vous pouvez donner une description sommaire de Laars, le garde du corps de Dasnier. Sa silhouette aura été aperçue remontant vers le quartier général des étalons furieux.

Enfin, si les joueurs s'aident de cette description pour trouver le nom de cet homme ou de celle des guerriers mutants ayant menés au combat les grotesques, ils auront peut être la chance de trouver Tobiass entre deux eaux dans une taverne. Ce dernier a participé à la mise à sac du laboratoire quelques années auparavant et sera capable de l'identifier (si on lui offre quelques verres, il sera des plus loquaces).

2 – La découverte du laboratoire secret de Dasnier pourra conduire les personnages à 2 solutions :

- Aller chercher de l'aide :

Ils décident de retourner à Schaffz car les forces présentes sont bien trop importantes pour risquer quoi que se soit.

- S'infiltrer et enlever Dasnier :

Si les personnages effectuent un repérage des lieux, ils trouveront peut être un moyen discret d'entrer. Dans ce cas, il faudra prendre garde aux sentinelles patrouillant les alentours.
La meilleure façon de s'introduire sans se faire remarquer, consiste à grimper sur le toit et de pénétrer par la cage d'ascenseur (Vous pouvez permettre à vos joueurs un jet de chercher afin de détecter une forme plus élevée sur le toit sous la végétation faisant penser à une cheminée).
Cet accès est un des plus sûrs et permet de ne pas faire face aux mutants.
Les cabines se sont écrasées au fond des décombres mais les câbles d'acier et l'escalier de secours sont encore assez résistants pour permettre au groupe de les emprunter et de se faufiler dans les étages inférieurs. Les portes entre chaque étage sont entre ouvertes.
La capture de Dasnier ne sera pas évidente car il faudra certainement faire face à Laars et à son Lynx.

Description du Laboratoire :

Il se trouve dans un bâtiment en ruine, recouvert de végétation et dont la plus grande partie est enfouie sous terre. Il se compose d'un total de trois étages utilisés (un à la surface et deux en sous sol). D'autres étages inférieurs existent mais ont été condamnés car ils sont dangereux et remplis de gravats.

Le rez-de-chaussée est l'endroit servant à loger les soldats mutants (Entrée faisant office de salle de garde, cantine et dortoirs). Chaque étage est desservi par un escalier. Une cage d'ascenseur existe encore mais n'est plus utilisable. La cabine est bloquée sous des débris dans les étages souterrains. C'est d'ailleurs le moyen le plus sûr pour les joueurs de s'infiltrer et de passer inaperçu.

Au niveau - 1 : un laboratoire biologique (Qualité : 6) avec plusieurs cellules où sont détenus une trentaine de futurs cobayes (Une fois la capture de Dasnier réussie, les libérer peut produire un effet de diversion).

Au niveau -2 : les appartements de Dasnier. Ils sont plus que modestes. Par contre, on peut trouver ses carnets de recherches (ces derniers permettent de trouver un remède au virus, d’augmenter de 1d10 la compétence potions, d’augmenter de 1d10 la compétence art « Chirurgie » et d’obtenir les connaissances scientifiques de Dasnier).

Les niveaux inférieurs : ils n’ont aucun intérêt.
- Prendre le labo d’assaut :
Autant le dire leurs chances sont très minces.

3 - trouver un antidote afin de stopper l’effet…malheureusement aucun remède n’existe. Les mutations sont définitives. Par contre, on peut en obtenir un en consultant les notes de Dasnier et en obtenant autant de succès de suite en « potions » que la complexité du virus (COMP 4). Ce dernier sera efficace seulement si les excroissances ne sont pas encore apparues.

Epilogue

Les personnages ont décidé d’agir en solo et capturent Dasnier dans son laboratoire. Une fois ce dernier remis à Henri Six doigts, il les récompensera généreusement et/ou il leur proposera peut être un poste de statut moyen (sergent ou quelque chose dans le genre) dans sa maison mercenaire (ils suivront bien sûr un entraînement afin de se spécialiser ou s’améliorer en équitation et dans les armes de jet tel l’arbalète ou l’arc. Un gain de 1d10 % par compétence). Quant au sort de Dasnier, il finira décapité sur la place publique, ensuite sa tête ira orner une pique devant le QG des étalons furieux.
Dans le cas contraire, si les personnages vont chercher de l’aide, une équipe de Granbretons de l’ordre Mutant missionnée par l’ordre du Pélican interviendra et coupera l’herbe sous le pied des personnages en kidnappant Dasnier et récupérant Peters O’teff. Cette capture a pour seul but de mettre à profit ses connaissances au service de l’Empire Ténébreux et/ou d’empêcher la suite de la contamination. Dans ces conditions, au retour des personnages vers le laboratoire, ils apercevront des traces de luttes récentes et trouveront les corps des mutants calcinés (par les lances feu) et plus aucune trace de Dasnier. Vous pouvez décider qu’une faction de Granbretons est restée sur place afin de se livrer à quelques atrocités sur les cadavres. Cette nouvelle ne satisfera pas entièrement Henri Six Doigts mais il verra tout de même la menace Dasnier disparaître. De ce fait, il les récompensera modestement par une centaine de SA chacun.

Les PNJ

Maître Lohiq Dasnier :

Ce Français, originaire de l'Aquituior, est entré dans l'ordre Evolutionniste à son adolescence comme élève et a su gravir les échelons. Si bien que le conseil l'a nommé Maître pour ses 30 ans. A cette nomination, Dasnier décida d'installer son propre laboratoire en Sweiss (proche de la Schwarzwald et de Schaffz). Dans un premier temps, il se consacra à baser et développer ses recherches sur les philtres afin d'être en harmonie avec l'esprit de son ordre. Le temps passant, aucun résultat n'aboutit, il décida donc de mettre ses compétences au profit d'une activité plus lucrative. Il entreprit donc de créer sa propre compagnie mercenaire composée de soldats mutants. Une fois la création de sa première unité achevée, il fit une démonstration qui entraîna la colère des représentants des maisons mercenaires qui, devant un tel concurrent, décidèrent de détruire son œuvre. Il réussit à sortir vivant de l'assaut de son laboratoire aidé de son garde du corps et de quelques soldats mutants. Ils prirent la fuite vers la Schwarzwald. A partir de ce moment, il mit en place sa vengeance.

Maître Lohiq Dasnier

FOR 10 **CON** 10 **TAI** 13 **INT** 19 **POU** 14 **DEX** 13 **APP** 14

Points de Vie : 12

Armure : Aucune **Modificateur aux Dégâts :** Aucun

Armes : Scalpel : 81 %, Dégâts 1d4+2, Pds 5.

Compétences : Art (Chirurgie) 89 %, Eloquence 69 %, Esquive 34 %, Langue étrangère : Sweisser 39 %, Langue Maternelle : Français 99 %, Esquive 34 %, Maîtrise Technologique 46 %, Médecine Rudimentaire 95 %, Monde Naturel 49 %, Potions 104 %, Réparer/Concevoir 63 %, Sagacité 39 %.

Traits Particuliers : la quarantaine, 177 cm, 65 kg, visage et corps fin donnant une impression de fragilité, yeux d'un bleu très clair, lèvres fines et pales, cheveux blonds et sales en désordre, vêtements de cuir blanc accentuant sa blancheur.

Expertise Scientifique : Cataplasme Miraculeux (1), Drogues Médicinales (2), Drogues Stimulantes (2), Greffe Musculaire (2), Hormone de Croissance (2), Insensibilité (2), Poison (1), Virus (4).

Savoir Scientifique : Science des Métabolismes (1)

Passions Directrices : Haine (Maisons Mercenaires) 18, Travers (Cupidité) 16.

Laars, Garde du corps de Lohiq Dasnier

Cet ancien guerrier scandin a été la cible d'expérience pour les évolutionnistes et est devenu la propriété de Maître Dasnier.

Laars

FOR 19 **CON** 20 **TAI** 15 **INT** 11 **POU** 08 **DEX** 13 **APP** 12

Points de Vie : 18

Armure : 2d4 (fourrure)

Modificateur aux Dégâts : + 1d6

Armes : Hache Scandine 92 %, Dégâts 2d8+1+1d6, Pds 25, 2M.

Compétences : Bagarre 77 %, Chercher 49 %, Commander à son Lynx à Dents de Sabre 45 %, Déplt. Silencieux 61 %, Esquive 52 %, Lutte 49 %, Pister 64 %, Se Cacher 42 %.

Traits Particuliers : la trentaine, 189 cm, 105 kg, un visage à peine visible sous une épaisse barbe blonde et une hirsute chevelure, un corps recouvert de diverses fourrures laissant deviné une musculature hors du commun. Il est toujours accompagné de son Lynx.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration FOR (2), Amélioration CON (2).

Points de Mutation : 4 Greffes et manipulations génétiques.

Passions Directrices : Loyauté (Maître Lohiq Dasnier) 18, Folie (Psychopathe) 14.

Drak, Lynx à Dents de Sabre

Il n'est jamais loin de son maître.

Drak

FOR 18 **CON** 13 **TAI** 14 **POU** 12 **DEX** 23

Points de Vie : 14

Armure : 1 (fourrure)

Modificateur aux Dégâts : + 1d6

Armes : Morsure 50 %, Dégâts 1d10+2, Griffes 55%, Dégâts 2d6, Lacérer 85 %, Dégâts 3d6. Ce félin fait une attaque par Morsure et une autre par Griffes à chaque round. Si les deux attaques réussissent, il s'accroche, continue à mordre, et se met à lacérer à l'aide de ses pattes arrière.

Compétences : Déplacement Silencieux 90 %, Grimper 90 %, Obéir à Laars 45 %, Sauter 60 %, Se cacher 80 %.

Peters O'teff, Collaborateur de Lohiq Dasnier

Ce granbreton de l'ordre du Renard est devenu le collaborateur de Maître Dasnier afin de l'espionner et d'informer l'ordre du Pélican sur ses

découvertes. Après l'assaut du laboratoire par les maisons mercenaires, il s'est enfui avec le reste des survivants et a perdu tout contact avec son Empire. Dès lors, il va aider Dasnier à mettre sa vengeance au point, lui permettant par la même occasion de faire une brillante réapparition.

Peters O'teff

FOR 13 **CON** 13 **TAI** 13 **INT** 15 **POU** 14 **DEX** 16 **APP** 13

Points de Vie : 13

Armure : Aucune.

Modificateur aux Dégâts : + 1d4.

Armes : Epée courte 73 %, Dégâts 1d6+1+1d4, Pds 20, 1M.

Compétences : Baratin 80 %, Calcul 40 %, Chercher 50 %, Ecouter 50 %, Eloquence 70 %, Equitation 60 %, Esquive 62 %, Evaluer 50 %, Marchander 60 %, Sagacité 70 %, Scribe 50 %.

Traits Particuliers : 30 ans, 176 cm, 79 kg, c'est homme discret et compétent.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 18, Travers (Intrigue) 15, Amitié (Dasnier) 10.

Les Mercenaires Mutants de Maître Dasnier

Cette version correspond à la dizaine de soldats ayant réussi à prendre la fuite avec leur maître lors du nettoyage entrepris par les maisons mercenaires. Ces premiers soldats sont un modèle de perfection.

Les mercenaires Mutants

FOR 20 **CON** 22 **TAI** 18 **INT** 10 **POU** 10 **DEX** 13 **APP** 06

Points de Vie : 20

Armure : 1d6+1 (Cuir et anneaux heaume porté).

Modificateur aux Dégâts : + 1d6

Armes : Hache d'armes 85 %, Dégâts 1d8+2+1d6, Pds 15, 1M.

Compétences : Bagarre 60 %, Chercher 30 %, Déplt. Silencieux 40 %, Esquive 50 %.

Traits Particuliers : un peu plus de 2 mètres et approchant les 120 kg, seul leurs visages ont encore une apparence humaine mais ils n'expriment aucune émotion. Leurs corps exhibent des muscles surdimensionnés et sont recouverts de cicatrices dues aux interventions et aux combats.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration FOR (4), Amélioration CON (4) Amélioration TAI (4).

Points de Mutation : 12 Greffes et manipulations génétiques.

Passions Directrices : Loyauté (Maître Lohiq Dasnier) 16, Folie (Psychopathe) 14.

Les Grotesques de la Schwarzwald génétiquement modifiés

Cette nouvelle version n'est autre que les mutants de la Schwarzwald capturés et lobotomisés pour en faire des sujets serviables. La seule modification apportée consiste à la seconde paire de bras développée par le virus.

Les Grotesques

FOR 17 **CON** 14 **TAI** 15 **INT** 08 **POU** 09 **DEX** 12 **APP** 04

Points de Vie : 15

Armure : Aucune.

Modificateur aux Dégâts : + 1d6

Armes : Assommoir 40 %, Dégâts 1d8+3+1d6, Pds 20, 2M ; Bagarre 55 %, dégâts 1d3+1d6 ; Lutte 35 %, dégâts spéciaux ; Torche 40 %, dégâts « feu »

Compétences : Ecouter 32 %, Esquive 55 %, Germain 18 %, Grimper 58 %, Langue Commune 45 %, Monde Naturel 40 %, Pister 51 %, Sauter 45 %, Se cacher 44 %.

Traits Particuliers : D'apparence divers et variés, ils ont tous un point en commun une seconde paire de bras. En effet Dasnier a pris les cobayes les plus proches (les mutants de la Schwarzwald) pour mener ses expériences.

Mutations, Tares et Malformations : Membre/Trait Supplémentaires (une paire de bras) + Diverses mutations plus ou moins utiles.

Points de Mutation : Différents selon chaque spécimen.

Passions Directrices : Loyauté (Maître Lohiq Dasnier) 14, Folie (Psychopathe) 14.

Annexe 1 : Fiches de personnages &Historiques

PJ N° 1 :

Nom : Arvid Henniksen.

Nationalité : Scandine. Lieu de Naissance : Gotborg.

Sexe : M. Age : 28.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
185 cm, 99 kg, cheveux blonds, visage caché par une barbe épaisse, yeux bleus, un corps musclé dont les épaules et les bras sont couverts de tatouages associés à la mer (une scène d'abordage, une partie de pêche à la baleine, une représentation du panthéon des dieux scandins, ...).

Profession : Marin.
Histoire personnelle : Cet ancien marin pêcheur a décidé de partir à l'aventure à travers l'Europe afin d'économiser assez de souverains pour monter son propre équipage spécialisé dans la pêche à la baleine.

Caractéristiques :

FOR :17	Modif. Aux Dégâts : +1d4	
CON : 13		Points de Vie : 14
TAI : 14	DEP :	
INT : 11	x 5 = Idée : 60 %	
POU : 9	x 5 = Chance : 45 %	Points de Magie : 9
DEX : 12	x 5 = Dextérité : 60 %	
APP : 11	x 5 = Charisme : 55 %	

Expertise Scientifique : Aucune.
Mutations, Tares, Malformations : Aucune.

Compétences : Artisanat (équilibre) 45 %, Artisanat (nœuds) 25 %, Bagarre 70 %, Esquive 44 %, Evaluer 35 %, Grimper 70 %, Lancer 45 %, Commun 55 %, Scandin 33 %, Lutte 45 %, Marchander 55 % Monde Naturel 40 %, Natation 65 %, Navigation 65 %, Orientation 40 %, Réparer/Concevoir 48 %, Résistance à l'alcool 39 %, Sauter 45 %.

Armes de contact : *Hache Maritime* 55 %, dégâts 2d6+2+MD, Pds 15.

Armure, bouclier : 1d6-1 (Cuir souple).

Armes de jet et de tir : *Harpon* 35 %, 2d8+4+1/2MD, portée 10 m, Pds 20.

Equipement : Sac à dos en cuir fourré, Bourse (50 pcs), Sac de couchage (peaux et fourrures), Gourde en cuir (1litre), Hameçon en acier (5 + fil de pêche), Manteau de fourrure, Chemise de lin, Ceinture de cuir, Pantalon

de toile, Bottes fourrées, 1 semaine de rations de voyage lourdes (viande séchée, œufs, etc.), Selle et articles de sellerie, Sacoche de selle, 1 cheval de selle.
Argent de départ : 32 Souverains d'Argent.

PJ N° 2

Nom : Marquise Syela von Riedel.

Nationalité : Germaine. Lieu de Naissance : Berlin.

Sexe : F. Age : 20.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
161 cm, 56 kg, cette jolie petite blonde aux yeux bleus a un caractère bien trempé.

Profession : Noble Duelliste.

Histoire personnelle : Cette jeune marquise veut devenir la prochaine gagnante du tournoi d'escrime de Berlin. Pour cela, elle a choisi de partir à l'aventure afin se constituer un pécule pour s'offrir une rapière forger par l'un des maîtres forgerons de Graz.

Caractéristiques :

FOR :10	Modif. Aux Dégâts : Aucun	
CON : 13		Points de Vie : 12
TAI : 10	DEP :	
INT : 14	x 5 = Idée : 70 %	
POU : 13	x 5 = Chance : 65 %	Points de Magie : 13
DEX : 16	x 5 = Dextérité : 80 %	
APP : 15	x 5 = Charisme : 75 %	

Expertise Scientifique : Mécanisme à Resorts (1).

Mutations, Tares, Malformations : Aucune.

Compétences : Art (duel courtois) 70 %, Baratin 35 %, Chercher 35 %, Déguisement 35 %, Eloquence 25 %, Equitation 75 %, Esquive 72 %, Europe 55 %, Commun 70 %, Français 20 %, Germain 100 %, Marchander 35 %, Réparer/Concevoir 64 %, Sagacité 35 %, Sentir/Goûter 40 %.

Armes de contact : *Rapière* 65 %, dégâts 1d6+1+MD, Pds 15 ; *Poignard* 50 %, dégâts 1d4+2+MD, Pds 15.

Armure, bouclier : 1d6 (Cuir et anneaux, heaume non porté).

Armes de jet et de tir : *Pistolet à rouet* 45 %, dégâts 2d6+1, portée 20 m, Pds 10, PA 6.

Equipement : Bon manteau d'hiver fourré, Chemise de soie, Pourpoint de cuir, Pantalon de Cuir, Bottes de qualité, Ceinture de cuir, Gants de cavalier, Bourse (50 pcs), Gourde de cuir, Sac de couchage (plumes), Sac à dos en cuir, Sacoche en cuir (à la ceinture contenant 20 charges pour le pistolet à rouet), 1 semaine de rations de voyage lourdes (viande séchée, œufs, etc.), Selle et articles de sellerie, Sacoche de selle, 1 cheval de selle.
Argent de départ : 87 Souverains d'Argent.

PJ N° 3

Nom : Kimon Gabadnov.

Nationalité : Tzigane. Lieu de Naissance : En Bulgaria.

Sexe : M. Age : 22.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
160 cm, 65 kg, teint mat, son corps musclé et souple le fait souvent passer pour un gymnaste.

Profession : Voleur.

Histoire personnelle : A la suite d'un vol et d'un partage non équitable avec le chef de son clan, il s'est vu pourchassé. Depuis ce jour, il survit en effectuant toutes sortes de petits délits.

Caractéristiques :

FOR :16 Modif. Aux Dégâts : +1d4
CON : 13 Points de Vie : 11
TAI : 9 DEP :
INT : 1 2 x 5 = Idée : 60 %
POU : 12 x 5 = Chance : 60 % Points de Magie : 12
DEX : 16 x 5 = Dextérité : 80 %
APP : 11 x 5 = Charisme : 55 %

Expertise Scientifique : Aucune.

Mutations, Tares, Malformations : Aucune.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 25 %, Bagarre 70 %, Chercher 45 %, Crocheter 55 %, Déguisement 65 %, Déplacement Silencieux 65 %, Dissimuler un objet 45 %, Ecouter 55 %, Equitation 55 %, Esquive 52 %, Evaluer 35 %, Grimper 70 %, Commun 60 % Monde

Naturel 45 %, Orientation 30 %, Pister 30 %, Se cacher 50 %, Scribe 20 %.

Armes de contact : *Bâton de Combat* 65 %, dégâts 1d8+MD, Pds 20 ; *Poignard* 45 %, dégâts 1d4+2+MD, Pds 15.

Armure, bouclier : 1d6-1 (Cuir souple).

Equipement : Sac à dos en cuir, lanterne de voyage, bidon d'huile (1 l), grappin, corde de 30 m, outre de peau (5 l), tente individuelle, briquet et amadou, sac de couchage en toile cirée, outils de crochetage, pied de biche, manteau d'hiver en laine, pantalon de cuir, surcot de lin, bottes en cuir, 1 semaine de rations de voyage lourdes (viande séchée, œufs, etc.), selle et articles de sellerie, sacoche de selle, 1 cheval de selle.

Argent de départ : 77 Souverains d'Argent.

PJ N° 4

Nom : Fridrisch Ozzer.

Nationalité : Sweisser. Lieu de Naissance : Schaffz.

Sexe : M. Age : 33.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
175 cm, 80 kg, cheveux châtain clair, yeux bleus, il porte un bouc qu'il entretient avec minutie. Il est toujours prêt à rendre service.

Profession : Médecin.

Histoire personnelle : Il possède un cabinet de médecine à Schaffz. Où, il officie paisiblement.

Caractéristiques :

FOR :11 Modif. Aux Dégâts : Aucun
CON : 14 Points de Vie : 13
TAI : 1 2 DEP :
INT : 18 x 5 = Idée : 90 %
POU : 12 x 5 = Chance : 60 % Points de Magie : 12
DEX : 15 x 5 = Dextérité : 75 %
APP : 11 x 5 = Charisme : 55 %

Expertise Scientifique : Drogues Médicinales (2), Cataplasme Miraculeux (1), Emplâtre Régénérant (1).

Mutations, Tares, Malformations : Aucune.

Compétences : Art (Chirurgie) 45 %, Baratin 45 %, Eloquence 25 %, Esquive 30 %, Evaluer 35 %, Hypnose 50 %, Commun 90 %, Sweisser 74 %, Maîtrise Technologique 25 %, Marchander 35 %, Médecine Rudimentaire 80 %, Monde Ancien 20 %, Monde Naturel 45 %, Orientation 30 %, Potions 70 %, Réparer/Concevoir 60 % Sagacité 55 %, Scribe 30 %.

Armes de contact :

Armure, bouclier : 1d6-1 (Cuir souple).

Armes de jet et de tir : *Arbalète moyenne* 45 %, 2d4+2, portée 60 m, Pds 8.

Equipement : 1 maison de 5 pièces dont une servant de cabinet médical et une autre de labo (biologie Qual 3 et alchimie Qual 4), 4 cataplasmes miraculeux (+1d3 pv), 2 potions de drogues médicinales (+1d3 en FOR et CON pour 1d3 heures), 2 emplâtres régénérant (+3d3 pv / semaine), 10 doses d'herbes médicinales (+1d3-1 pv), chaussures de cuir cloutées, bon manteau d'hiver fourré, chemise de lin, pantalon de toile, surcot de lin, ceinture de cuir, bourse (50 pcs), carnet de notes, matériel d'écritures.

Argent de départ : 104 Souverains d'Argent.

PJ N° 5

Nom : Conrad Zumbren.

Nationalité : Sweisser. Lieu de Naissance : Schaffz.

Sexe : M. Age : 18.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
197 cm, 105 kg, ce jeune a un gabarit assez impressionnant. Cheveux blonds, yeux gris vert.

Profession : Mercenaire.

Histoire personnelle : Ce jeune homme vient tout juste de signer son contrat de mercenaire chez les étalons furieux.

Caractéristiques : 9 / 13 / 10 / 13

FOR :16	Modif. Aux Dégâts : +1d6	
CON : 15		Points de Vie : 16
TAI : 17	DEP :	
INT : 10	x 5 = Idée : 50 %	

POU : 10 x 5 = Chance : 50 % Points de Magie : 10
DEX : 13 x 5 = Dextérité : 65 %
APP : 9 x 5 = Charisme : 45 %

Expertise Scientifique : Aucune.

Mutations, Tares, Malformations : Aucune.

Compétences : Bagarre 80 %, Déplacement Silencieux 40 %, Ecouter 45 %, Equitation 75 %, Esquive 66 %, Grimper 60 %, Lancer 55 %, Commun 50 %, Sweisser 30 %, Lutte 45 %, Natation 45 %, Orientation 40 %, Pister 30 %, Sauter 45 %.

3 Armes de contact : *Epée Large* 70 %, dégâts 1d8+1+MD, Pds 20 ; *Lance de Cavalerie* 60 %, dégâts 1d8+1+MD (de la monture), Pds 15.

Armure, bouclier : 1d8+1 (Demi-plaques et anneaux), Bouclier entier 55 %, Dégâts 1d4+MD+repousser, Pds 22.

Armes de jet et de tir : *Grand Arc* 60 %, 2d6+1+1/2MD, portée 200 m, Pds 12.

Equipement : carquois de 20 flèches, sac à dos en cuir, vêtements de mercenaire, botte en cuir, ceinture de cuir, selle et articles de sellerie, sacoche de selle, 1 cheval de selle.

Argent de départ : 21 Souverains d'Argent.

PJ N° 6

Nom : C'drik Lamiot.

Nationalité : Française. Lieu de Naissance : Lyonins.

Sexe : M. Age : 37.

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes :
178 cm, 75 kg, cheveux bruns , yeux marrons, mince.

Profession : Savant.

Caractéristiques :

FOR :12 Modif. Aux Dégâts : +1d4
CON : 10 Points de Vie : 12
TAI : 1 3 DEP :
INT : 1 7 x 5 = Idée : 85 %
POU : 14 x 5 = Chance : 70 % Points de Magie : 14
DEX : 15 x 5 = Dextérité : 75 %

APP : 13 x 5 = Charisme : 65 %

Expertise Scientifique : Mécanisme à Ressorts (1), Lance-Billes (4), Acide (1), Accumulateur (3), Foudre (3).

Mutations, Tares, Malformations : Aucune.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un piège 25 %, Artisanat (Travail du cuir) 25 %, Artisanat (Forge) 55 %, Chercher 35 %, Crocheter 25 %, Equitation 55 %, Esquive 50 %, Europe 35 %, Evaluer 45 %, Germain 40 %, Maîtrise Technologique 55 %, Monde Ancien 50 %, Monde Naturel 45 %, Potions 30 %, Sagacité 35 %, Scribe 55 %.

Armes de contact : *Epée courte* 35 %, dégâts 1d6+1+MD, Pds 20.

Armure, bouclier : 1d6+1 (Cuir souple amélioré).

Armes de jet et de tir : *Lance-billes* 50 %, Dégâts 3d6, portée 50 m, Pds 15, PA non.

Equipement :

Argent de départ : 100 Souverains d'Argent.